MAXI juegos 9

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

ANOTHER WORLD

BIENVENIDO A UN MUNDO REPLETO DE ACCIÓN, CON ANIMACIONES POLIGONALES, PELIGROSOS ANIMALES, TRAMPAS MORTALES Y EXTRAÑOS ALIENÍGENAS. AQUÍ TU INTELIGENCIA Y RAPIDEZ DE REFLEJOS JUGARÁN UN PAPEL CLAVE. BIENVENIDO A OTRO MUNDO, BIENVENIDO A... "ANOTHER WORLD".

Requisitos mínimos:

- MS-DOS versión 3.30.
- 640Kb de RAM.
- tarjeta gráfica EGA.
- funciona con el altavoz interno, pero también con SoundBlaster, Disney Sound Source y AdLib.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria.
- gráficos VGA.
- 1,5Mb en disco duro.
- tarjeta de sonido SoundBlaster.
- joystick.







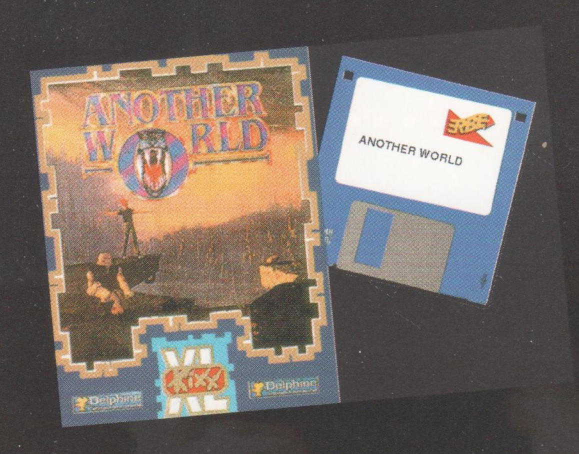
LA HISTORIA...

Delphine Software, tras dos años de duro trabajo, nos presenta "Another World", que cuenta con una de las técnicas más revolucionarias de animación: gráficos poligonales. Con este sistema, los objetos se forman a partir de polígonos que se mueven en la pantalla con una velocidad inusitada, incluso cuando se trata de los primeros planos de la acción.

La historia narra cómo el joven y brillante científico Lester Chaykin desaparece de su laboratorio mientras experimentaba con un rayo de partículas aceleradas. Un rayo de una tormenta cayó sobre las instalaciones de su laboratorio en el preciso instante en que las partículas tenían la máxima energía, provocando que Lester, junto con buena parte de su mesa-ordenador, fuera teletransportado a otra dimensión paralela a la nuestra, en la que tendrá que afrontar un sinfín de peligros antes de poder regresar a su hogar.



ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG



Podrás jugar tanto desde disquete como desde el disco duro, aunque recomendamos instalar el juego en disco duro para que la acción sea más fluida y rápida.

En cualquier caso es conveniente que hagas una copia de seguridad del disco de instalación original (especialmente si decides jugar desde disquete).

Para hacer tu copia de seguridad puedes utilizar el comando DISKCOPY del MS-DOS. Dicha copia de seguridad requiere un disco de 3,5 pulgadas y alta densidad (1,44Mb). Una vez hayas terminado de hacer la copia recuerda guardar el original en un sitio seguro.

En la última página encontrarás instrucciones sobre la protección anticopia.

CONTROLES

JOYSTICK

El control del juego usando el joystick es obvio, sólo deberás tener en cuenta que el botón de disparo se emplea para lanzar patadas o para disparar tu arma. En joysticks con más de un botón es indistinto cuál se emplee como disparo.

TECLADO

Si empleamos un teclado podremos usar las teclas del cursor de los teclados expandidos o el cursor del bloque numérico para movernos. Las teclas INTRO, ENTER, "5" del bloque numérico y la barra espaciadora sirven para disparar.

El disparo tiene una doble función. Cuando estamos parados podremos dar patadas (o disparar si ya tenemos la pistola), y cuando estamos andando en una dirección, echaremos a correr.

Independientemente de si usamos teclado o joystick, tendremos disponibles en todo momento estos controles:

"C"→ accederás a la pantalla de códigos (cada nivel tiene su propio código).



"S"→ te permitirá activar o desactivar el sonido del juego.

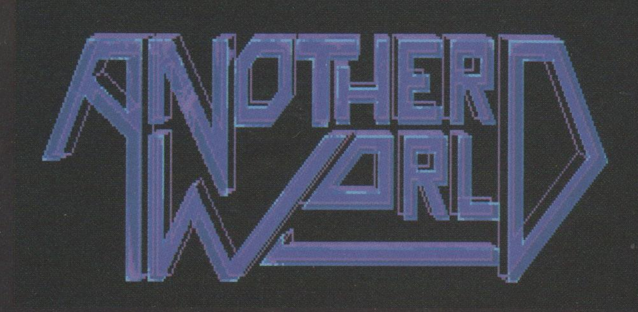
"P"→ para detener la acción del juego (pulsa cualquier otra tecla cuando quieras volver a jugar).

"ALT + X"→ te permitirá abandonar el juego y salir al sistema operativo.

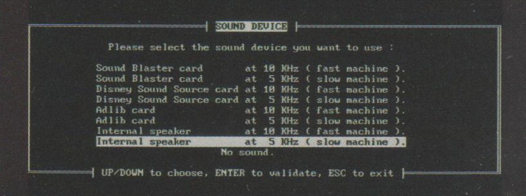
Es importante que tengas en cuenta que cuando Lester corre, tiene cierta inercia. Esto significa que no se detiene inmediatamente y eso puede ser muy peligroso (sobre todo si hay trampas en el suelo).

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Antes de instalar el juego en el disco duro, asegúrate de que tienes suficiente espacio libre (1,2Mb) en dicha unidad. Para que todo el proceso de instalación resulte más sencillo, el juego incluye un programa que automáticamente crea en el disco duro un directorio y copia en él todos los ficheros del propio disquete.



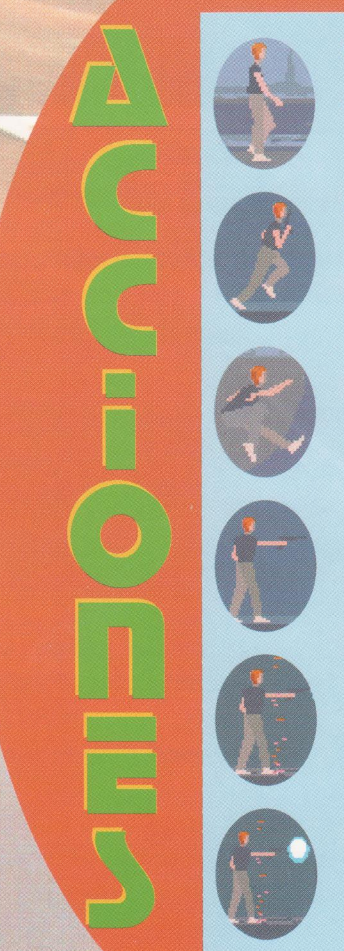
Introduce el disquete en la unidad correspondiente, cambia a esa unidad (con A: o B:) y teclea INSTALL seguido de la letra de la unidad de disco duro en la que quieres instalar el juego (por ejemplo A:INSTALL C:). Cuando el juego se haya copiado, aparecerá el menú de configuración.







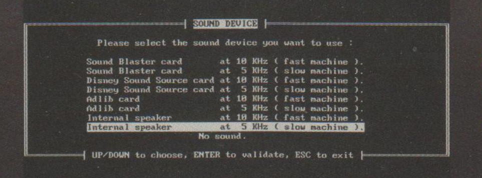




ANDAR: Mueve el joystick o pulsa la tecla del cursor izquierda o derecha según la dirección en la que quieras ir.
CORRER: Igual que andar pero manteniendo apretada además la tecla de disparo. En principio cualquier acción que realicemos será mucho más rápida si apretamos simultáneamente una tecla de disparo.
SALTAR: Hay un salto corto que se realiza pulsando hacia arriba mientras estás parado y un salto largo que se realiza de igual forma pero deberemos estar andando o corriendo.
PATADAS: Existen dos tipos de patadas, la corta, realizada mientras se está de pie pulsando una de las teclas de disparo, y la patada larga, que se realiza de la misma forma pero mientras se está agachado.
DISPARAR: Una vez que hayas conseguido la pistola podrás dispararla apretando la tecla ENTER. Un truco que te vendrá muy bien en ciertas circunstancias es el de ir corriendo a algún sitio y cuando pares lanzar directamente un disparo. Esto se realiza manteniendo la tecla de disparo y la tecla correspondiente del cursor pulsadas (que es la forma normal para correr) y soltar la tecla del cursor al parar sin soltar la de disparo.
DISPARAR RÁFAGA: Conseguirás este efecto si pulsas hacia abajo y un lado a la vez que disparas.
CREAR UNA BARRERA: Mantendremos apretada la tecla de disparo hasta que veamos aparecer una pequeña bola azul en la punta del cañón de nuestra pistola. En ese momento soltaremos la tecla de disparo y aparecerá una columna de energía que parará los disparos de nuestros enemigos, aunque será posible atravesarla andando (no te confíes demasiado porque desaparece al poco tiempo).
DISPARAR UNA BOLA DE PLASMA: Pulsa el disparo y mantenlo hasta que la bola que produce la barrera crezca y se convierta en una esfera mucho mayor. Al soltar el botón de disparo lanzarás esta bola de energía que es capaz de destruir puertas, rocas, etc.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Este programa de configuración (que también se pone en marcha al arrancar el juego desde disquete), detecta automáticamente qué tipo de tarjeta gráfica y de sonido tenemos, y si hay un joystick instalado o no. De todas formas, nos pedirá que confirmemos estos datos o que los cambiemos por otros. Primero hay que seleccionar el tipo de tarjeta gráfica (TGA, EGA o VGA) que queremos usar. Después nos pedirá que optemos por una tarjeta de sonido entre las siguientes: SoundBlaster, Disney Sound Source, AdLib y el propio altavoz del PC. Para cada una de estas opciones se nos permitirá elegir entre sonido de alta y de baja calidad, lo que implica ordenadores más rápidos o lentos. Si tu máquina es muy lenta (o tiene poca memoria) configura el programa para que no tenga ningún sonido (es la opción "No sound").



Tras ello, el programa graba la configuración del hardware en

ANOTHER WORLD ANOTHER WORLD ANOTHER WORLD ANOTHER WORLD ANOTHER WORLD

CIERTOS CONSEJOS

▲ La mejor solución para pasar los gusanos del primer nivel es aplastarlos a patadas. Deberás tener cuidado de que no te caiga ninguno encima: su ataque es mortal de necesidad.



▲ Con el monstruo-pantera la solución consiste en correr hasta que llegues al precipicio del que cuelga la liana, a la izquierda de la piscina rectangular en la que apareces al empezar el juego. Deberás subirte a ella; la liana se romperá y te lanzará por encima de la cabeza del monstruo dándote un margen suficiente para que llegues de nuevo a la pantalla en la que te lo encontraste.

▲ Cuando te enfrentes a alguno de los guardias crea rápidamente una barrera protectora, da medio paso en dirección a la barrera y dispara contra el guardián sacando la mano con la pistola por fuera de la barrera. Espera hasta que la barrera de tu enemigo se debilite y por fin se desvanezca para dispararle. Deberás vigilar tu propia barrera y volver a crearla antes de que desaparezca del todo.

▲ Las barreras son más efectivas si son múltiples. Por tanto, si te ves enfrentado a más de un guardia, lanza varias barreras en el mismo sitio. No olvides que las bolas de plasma eliminan las barreras sencillas y debilitan las múltiples.

▲ Nunca le des la espalda a un guardián. A pesar de que las barreras de energía detienen los rayos láser de los guardias, no oponen ninguna resistencia a que el guardián pase a través de ellas.

▲ Salvo un par de excepciones, los guardias se refugiarán siempre tras una barrera defensiva sencilla. Dispara a través de tu barrera una bola de plasma y justo a continuación una ráfaga de láser para acabar con el guardián.

▲ Hay varios lugares a lo largo del juego en los que podrás recargar la pistola. Es muy fácil reconocerlos porque son salas pequeñas, protegidas por puertas correderas, que presentan una columna azulada de energía. Sólo tendrás que colocarte dentro de su campo para que tu pistola quede recargada después de un impresionante chisporroteo. Es importante recargar la pistola cada vez que tengas ocasión.



▲ Siempre que veas un sitio del que no puedes salir físicamente, intenta abrir un agujero en una pared. Si no puedes, espera ayuda de tu compañero o intenta buscar una solución analizando tu situación.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

un fichero; así, cada vez que arranques el juego usará esa configuración.

De todas formas, si quieres jugar alguna vez con otras opciones, arranca el juego con parámetros (sólo afectarán a esa partida). Para ello, teclea sus iniciales después de "ANOTHER"). Es posible utilizar más de uno de estos comandos simplemente separando cada uno con un espacio.

La lista de comandos es:

- V = tarjeta gráfica VGA
- E = tarjeta gráfica EGA
- T = tarjeta gráfica TGA
- S = tarjeta SoundBlaster
- A = tarjeta AdLib
- D = tarjeta Disney Sound
- H = altavoz interno
- K = teclado
- J = joystick
- C = calibrado del joystick
- 1 = sonido de alta calidad
- 2 = sonido de baja calidad
- N = sin sonidos ni música

Por ejemplo, si quieres ejecutar el programa en una máquina que tenga gráficos VGA y sonido SoundBlaster, usar joystick y calibrarlo antes de empezar a jugar, para arrancar el juego teclea lo siguiente:

ANOTHER V S J C

Pero si estás conforme con la configuración que tienes grabada en el fichero CONFIG.EXE , teclea simplemente:

ANOTHER












AVENTURAS EN OTRO MUNDO...

Nivel 1 (LDKD):

Lester aparece, junto a buena parte de su mesa, en el interior de una piscina llena de agua. Rápidamente empieza a subir hacia la superficie antes de que le alcancen unos tentáculos que aparecen por el fondo. Al llegar a la superficie, descubre que se encuentra en un mundo completamente distinto del suyo. La única salida es caminar hacia la derecha. Al poco, se topa con unos gusanos venenosos que le cortan el paso. Unos cuantos pisotones solucionan el problema. Sigue avanzando por aquel extraño paisaje hasta encontrarse de frente con un extraño monstruo negro que le recuerda a una pantera enorme. Echa a correr hacia la izquierda hasta llegar a una sima de la que cuelga una liana. Salta hacia ella y se queda colgando.

Poco después la liana se romperá y le lanzará por encima de la cabeza del monstruo, así que otra vez a correr. Al poco llega a la misma pantalla en la que se había encontrado con ese monstruo. Allí ocurrirá algo extraordinario: un extraño hombre encapuchado dispara contra la fiera y la mata justo cuando iba a atacarlos. Al acercarse para dar las gracias a su enigmático benefactor, Lester se da cuenta de que no se trata de un humano. Acto seguido el impacto de un disparo le dejará sin sentido.



Nivel 2 (HTDC):

Poco a poco, Lester comienza a recuperar el sentido... y abre los ojos para descubrir que está metido en una enorme jaula suspendida a cierta altura en un gran complejo subterráneo. Además, tiene compañía: un ser alienígena está encerrado junto a él. Lester inmediatamente se pone de pie y, agarrando los barrotes, empieza a balancearse de un lado a otro. Al poco tiempo, la jaula se moverá a buen ritmo, a pesar de las protestas, advertencias y disparos del guardián que hay abajo. Un poco más de esfuerzo y... ¡se rompe la cadena que mantenía la jaula sujeta al techo! La jaula va a caer justo encima del guardia y se rompen (la jaula y el guardia).

Al salir de la jaula, aún aturdido, su nuevo compañero le indica por señas que deben huir por el pasillo. Antes de salir corriendo Lester se agacha a recoger la pistola que se le ha caído al guardia. El pasillo está repleto de enemigos.

Cuando llegan al final el alienígena manipula los controles de la puerta mientras Lester debe protegerle con un campo de fuerza generado con la pistola. Los guardias, avisados por los disparos del guardián de la cárcel, acuden rápidamente ¡Lester, no te pares a pensar, dispara! Cuando por fin consiguen entrar, hallan un ascensor que les sube a una torre en la que hay una ventana desde la que se puede contemplar la extraña ciudad.

Ahora ambos bajan hasta llegar a un conmutador al que deben disparar sin contemplaciones. Un piso más arriba encontrarán la puerta que anteriormente habían desactivado. Una bola de plasma es la forma más rápida de abrir la puerta, y cruzarla a toda prisa el único modo de esquivar a otro guardia.

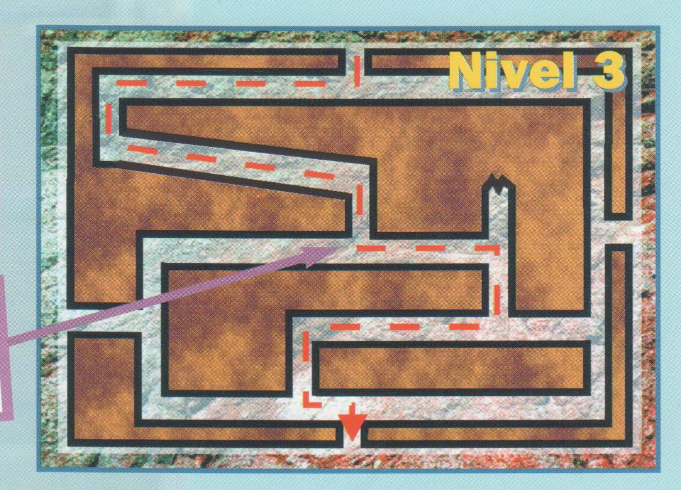
Justo cuando parece que están acorralados, el amigo de Lester abre una trampilla en el suelo por la que nuestro protagonista se meterá sin pensárselo dos veces. Mientras, aquel extraño ser es capturado por los guardianes.

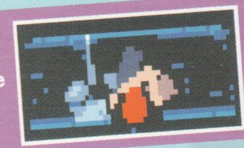
Nivel 2



Nivel 3 (CLLD):

Rodando sobre sí mismo, Lester debe ir sorteando una serie de surtidores tóxicos hasta conseguir encontrar la salida de aquel laberinto (ahora es cuando los mapas son realmente útiles ¿verdad?).





Al rodar por estos tubos Lester debe tener mucho cuidado con los chorros de vapor tóxico, o lo lamentará.

Nivel 4

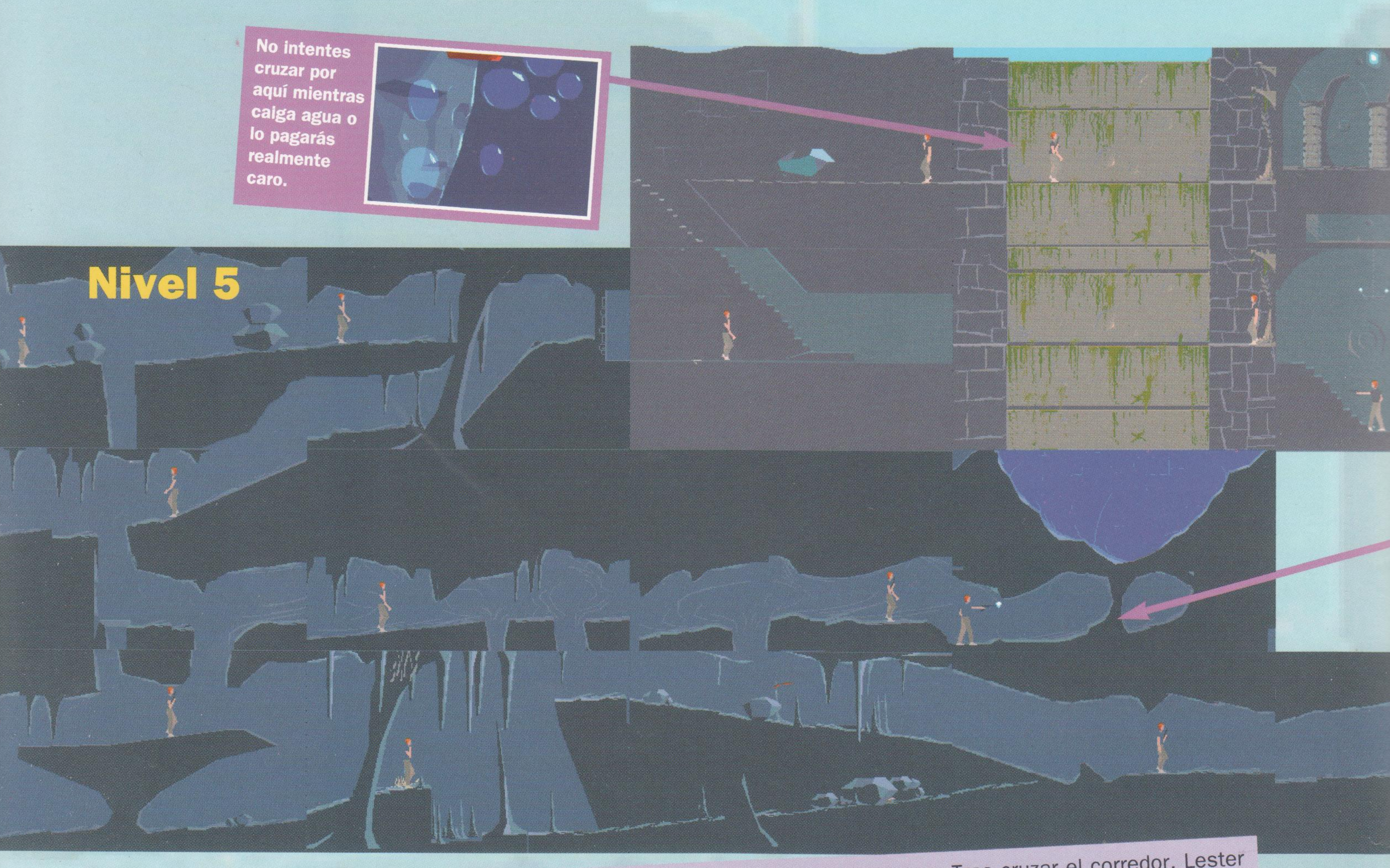


Nivel 4 (LBKG):

Lester llega a una sala donde se alza una columna de luz azulada. Se acerca a investigar y recibe una enorme descarga que lo levanta, literalmente, del suelo. Se fija en la pistola y ahora sus indicadores señalan que está perfectamente recargada (tendrá que vigilar el nivel de carga cada vez que pueda). Tras derribar una serie de puertas Lester llegará, a través de un pasillo, hasta lo alto de las murallas de la ciudad. Desde allí puede ver (después de eliminar al guardia) cómo, en otro pasillo paralelo, un nutrido grupo de guardianas persigue a su compañero. Avanza hacia la derecha, justo por encima de aquel pasillo, pero descubre que está cortado. Tendrá que saltar... Colocándose en el borde, Lester salta con todas sus fuerzas pero, en vez de llegar al otro extremo del viaducto, aterriza en un saliente rocoso unos metros más abajo. La pared en aquel punto es muy débil, así que nuestro protagonista, sin perder un segundo, dispara una bola de plasma contra ella, creándose un hueco por el que puede pasar.







Nivel 5 (XDDJ):

Ahora Lester aparece en un subterráneo y se dirige, sorteando los hoyos del suelo, hacia la derecha. Encontrará una puerta que debe eliminar con su pistola. Cuando llegue a unas escaleras podrá ir a través de ellas hasta la otra parte de la muralla de la ciudad (por la izquierda) o a un corredor por el que cae abundante agua de una presa (por la derecha). Lester vuelve sobre sus pasos hasta el subterráneo y se deja caer por el primer hueco que ve. Yendo hacia la derecha (con vigorosos saltos) se encuentra con la viga de roca que parece sostener el peso de la presa. Algo le dice que debe lanzar un certero disparo de bola de energía contra esa columna y salir corriendo hacia la izquierda (más le vale correr como un loco porque, al romper la columna, una avalancha de agua se le vendrá encima). Es importante que tenga cuidado con los agujeros del suelo. Lester debe seguir huyendo hasta llegar a una plataforma de piedra que hay en el suelo.

Por efecto de la presión del agua, la plataforma sale disparada hacia arriba, permitiéndole llegar hasta su anterior camino. Lester se va por la derecha hasta salir por la puerta que había roto antes. Sube por las escaleras y llega al corredor que estaba lleno de agua pero que ahora ya está totalmente seco. Tras cruzar el corredor, Lester encontrará un pasillo y una sala con un gran candelabro. En aquella sala un guardia que se interpone en su camino en realidad no supone un problema serio. Sigue avanzando hacia la derecha hasta llegar a otra sala donde patrulla un guardia, fuertemente defendido y protegido detrás de unas puertas automáticas. Para eliminar a este guardia basta con acercarse a las puertas hasta que se abran y retroceder rápidamente. El guardia quedará incinerado con una de sus propias bolas de plasma que rebotará en la puerta cerrada.

Lester debe seguir avanzando hasta encontrar una sala de recarga de armas para dejar su pistola en un nivel de funcionamiento óptimo. A la derecha encontrará una bóveda de la que cuelgan unas esferas. En la más cercana puede ver el reflejo de un guardia en el piso de abajo. La paciencia es una gran virtud y en esta ocasión más. Hay que esperar a que el reflejo esté en el centro de la esfera y entonces disparar. El guardia dejará de ser un problema. Regresa a la izquierda del todo hasta una sala de la que arrancan unas escaleras de bajada que ahora ya puede usar. Más guardias se interponen en su camino. Incluso uno de estos guardias consigue desarmarle. Tendrá que golpear a aquel guardia con una patada, correr hasta su pistola y eliminarle.

Nivel 6

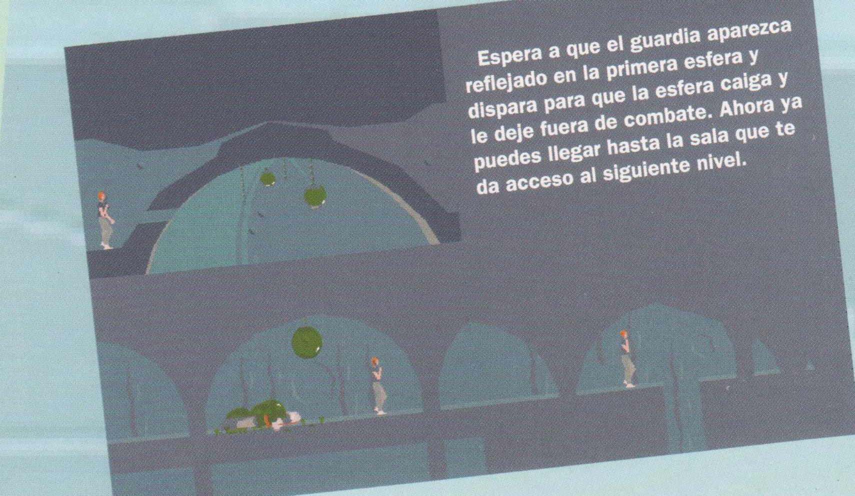
Rompe esta columna que soporta toda el agua y sal corriendo tan rápido como puedas.

En este recorrido submarino debes tener muy en cuenta que tus pulmones no tienen una capacidad infinita. Así que en cuanto llegues a este punto sube rápidamente para respirar un poco.

Mucho cuidado con estos extraños seres que viven en el suelo. Sus fauces son realmente peligrosas.

Nivel 6 (TTCT):

Por la derecha Lester llega a una piscina. Se sumerge en ella y nada hacia la izquierda. Tiene que subir en la segunda abertura para llegar a una bolsa de aire en la que puede recuperar el aliento. Baja en línea recta y llega a una caverna por la que sube un cable de energía que destruye con su láser. Vuelve a subir a la superficie de la piscina. Ahora sigue hacia la derecha donde se encontrará con el cadáver del guardia sobre el que cayó la esfera. Sigue hacia la derecha y llega a una sala con un agujero en el suelo.



Espera a que el guardia aparezca reflejado en la primera esfera y dispara para que la esfera caiga y le deje fuera de combate. Ahora ya puedes llegar hasta la sala que te da acceso al siguiente nivel.

Nivel 7 (BRTD):

Lester se deja caer por el agujero y, después de destruir la puerta de la derecha, huye. Sin embargo, parece que ha llegado a un callejón sin salida. Se coloca debajo de una trampilla y, cuando todo parece perdido, con los guardias disparando y acercándose cada vez más, se abre la trampilla y aparece su amigo tendiéndole una mano salvadora.



Nivel 7

Nivel 8 (TFBB):

Ahora aparecen en las murallas del castillo. El alienígena le dice a Lester que él va a entrar pero que Lester tiene que rodear el edificio y usar la puerta trasera. Desde allí Lester acaba con un enemigo. Salen corriendo hacia la derecha pero el camino está cortado. Lester espera a que llegue su amigo y con la ayuda de éste salta al otro lado. Cuando su compañero lo intenta se queda colgado de un toldo. Lester salta hacia la izquierda y gracias al otro toldo cae en un pasillo. Unos guardianes le están esperando... es un duelo a muerte. Después de eliminarles, Lester va hacia la izquierda, entra en una sala y acorrala a un guardián, pero no le dispara, simplemente le amenaza con su arma. El guardián levanta las manos y pulsa un botón que cierra las puertas (incluida la del piso superior).

Ahora Lester regresa para subir por la escalera. Una vez arriba salta a la derecha de la escalera y se protege tras una barrera. Con una bola de plasma rompe la puerta y antes de eliminarlo espera a que el guardián lance cinco o seis granadas, que bajarán rodando por la escalera. Al fondo hay un ascensor que le lleva a la sala de antes. Lo primero será poner una barrera y después acabar con el enemigo (basta con una bola de plasma y un par de disparos). Una vez hecho esto, debe bajar por el ascensor y disparar al rayo de energía.

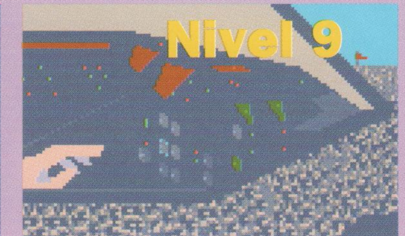
Vuelve a subir hasta arriba del todo y ahora ya puede bajar por la escalera y dejarse caer por el agujero que han abierto las granadas del guardia. En ese túnel Lester tiene que correr sin parar hasta atravesar los rayos láser y luego avanzar muy despacio hasta entrar en la última pantalla. Espera a que la luz vuelva a funcionar, salta el agujero y activa la palanca del fondo (se abren las jaulas de las fieras del piso inferior). Ahora baja por el agujero; el caos reinante (las fieras están atacando a los guardias) le favorece, así que, sin dejar de correr hacia la derecha, llega a un ascensor que le llevará hasta su amigo (en la sala de la derecha). Ahora ambos se dirigen a una especie de carro de combate.

Nivel 9 (CKJL):

Una vez puesto en marcha el tanque, Lester irrumpe en medio de un lugar parecido a un circo romano. Todo el mundo empieza a disparar contra el tanque. Los mandos son algo complejos, pero Lester se aventura a pulsar los dos botones que hay. Eso activará el panel de control y varios botones más. Ahora pulsa el botón de abajo a la izquierda y después el bloque de cuatro de la parte superior izquierda (Lester los pulsa varias veces hasta que se iluminan). Ahora aparece un botón blanco que parpadea y tras pulsarlo, él y su compañero salen despedidos en una cápsula...

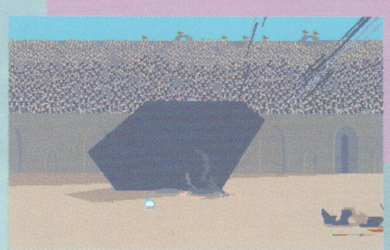
Lester aterriza justo en el centro de una especie de harén.

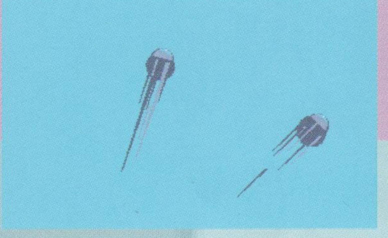




Nivel 10 (LFCK):

Cuando Lester sale de la cápsula de salvamento se encuentra con un buen número de guardias disparándole. La única salida es huir por la derecha disparando a los alienígenas. De una cristalera sale su compañero y juntos siguen corriendo. Un disparo rompe un fragmento de cornisa y Lester cae al vacío. Una mano le atrapa en su caída y le alza. Cuando Lester se cree ya a salvo descubre que ha caído prisionero de un guardián bastante violento, que le golpea varias veces. Justo en ese momento aparece su amigo que se enfrenta al guardián.







Entra por esta puerta y acaba con ese guardia (necesitarás una barrera).

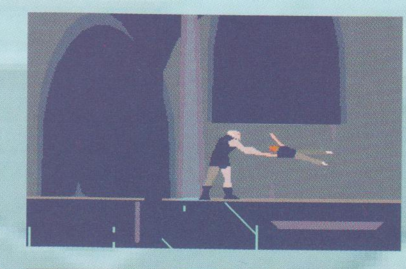
Espera a que llegue tu amigo antes de saltar. Él te ayudará.

Aquí debes poner una barrera y esperar a que el guardia lance seis granadas antes de disparle.

Recuerda que no debes disparar a este guardia, sólo amenázale (no te acerques mucho).

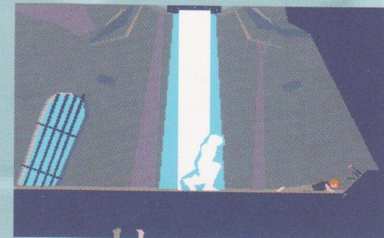
Este pasillo debes cruzarlo sin luz y corriendo para evitar que el láser te alcance. Sin embargo, una vez que hayas pasado esa zona de peligro avanza despacio para no caerte por el agujero antes de abrir las jaulas de las fieras.

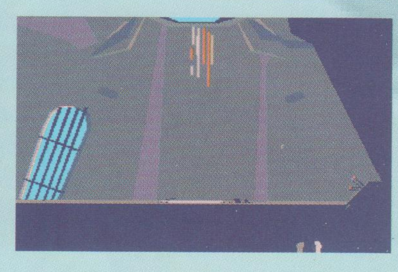
Lester consigue arrastrarse hasta unas palancas que hay en la parte derecha. El guardián arroja al amigo alienígena de Lester fuera de la cornisa, donde queda colgando, y se dirige hacia el propio Lester. Nuestro protagonista alza una mano para bajar una palanca y del techo surge un rayo que incinera al guardián. Baja otra palanca y el techo se abre. Lester, con mucho trabajo, se arrastra rápidamente hacia la zona iluminada mientras varios guardias ya están disparando contra él. Al colocarse bajo el rayo, Lester es elevado a una plataforma desde donde parte junto con su amigo con rumbo desconocido. ¿Regresará Lester a su propio mundo? De momento su aventura ha terminado.





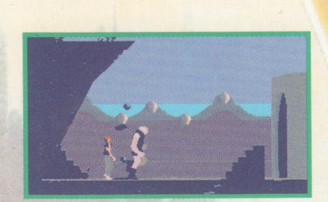






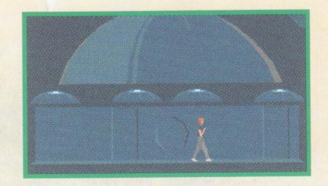






Cuando acabes un nivel, el juego te dará el código del nivel nuevo. Puedes acceder a cualquier nivel si tienes su correspondiente código. Para ello tienes que pulsar la tecla "C" en cualquier momento durante el juego. Aparecerá una pantalla en la que podrás teclear directamente el código o seleccionar los caracteres que lo componen. Aquí tienes una serie de códigos que te permitirán recorrer todo el juego:

NIVEL	CLAVE	SITUACIÓN
1	LDKD	Estás en la piscina
2	HTDC	Estás en la jaula con el nuevo amigo
3	CLLD	Estás en el laberinto de tuberías
4	LBKG	Entras en la primera sala de recarga de arma
5	XDDJ	Estás en el inicio del subterráneo
6	TTCT	Es la piscina comunicada con el subterráneo
7	BRTD	Justo antes de bajar al segundo nivel de galerías
8	TFBB	Estás en la cornisa salvado por el alienígena
9	CKJL	Dentro del carro de combate
10	LFCK	Aterrizando en el harén

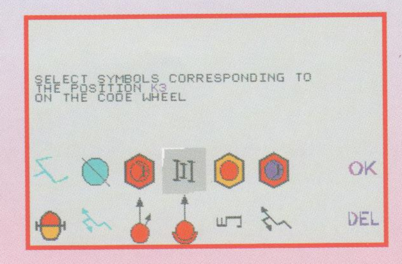




PROTECCIÓN DEL JUEGO

Este juego viene acompañado de una ruleta de códigos. Cada vez que pongas en marcha el programa aparecerá una pantalla donde verás una clave compuesta por una letra y un número. Debes colocar la parte interior de la ruleta de forma que la flecha marcada en ella apunte directamente al número pedido. Después miras en la "ventana" de la letra indicada y verás una secuencia de signos. Selecciona esa secuencia en la tabla de símbolos que tienes en la pantalla (el sentido de lectura de los signos es el normal). Si te equivocas pulsa ENTER encima de la palabra "DEL" para borrar el último código insertado. Al acabar pulsa ENTER seleccionando la palabra "OK". Ten en cuenta que el juego te pedirá dos códigos distintos y que si fallas en alguno de ellos no podrás jugar.

Una vez que hayas pasado esta protección empezará la secuencia de introducción del juego, donde se te explicará cómo Lester llegó a esa dimensión paralela y poco después podrás embarcarte en esta gran aventura rumbo a otro mundo (puedes saltarte esa secuencia inicial pulsando "C" o ENTER).



PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.
Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC. BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG. SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC. BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE–C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE–C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE–C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 10, el Maxijuego

• Maniac Mansion©

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES



ANOTHER WORLD

Un novísimo sistema de animación combinado con gráficos atmosféricos e impresionante música te brinda ahora otra aventura de primera categoría de Delphine... ANOTHER WORLD.

El joven científico Lester Chaykin nunca pensó, ni por lo más remoto, que pudiera suceder... pero sucedió.

Mientras hacía experimentos con partículas subatómicas, un rayo cayó en su laboratorio teletransportándole a otra dimensión. Un extraño mundo nada parecido a la Tierra y donde él deberá usar toda su inteligencia, conocimientos y recursos para sobrevivir.

- Diseñado y programado por el diseñador de Future Wars.
- Dos años de desarrollo han dado como resultado una nueva técnica de animación poligonal que presenta animación fluida de personajes y objetos.
- Los efectos especiales proporcionan un estilo de juego de tipo "cine": zoom, panorama.
- Imágenes en primeros planos.
- El personaje principal se controla con joystick añadiendo así jugabilidad y proporcionando una sensación real de interacción del jugador.
- Excelente música mezclada en los propios estudios de grabación de Delphine.

Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.



